

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. 2020. *E-Komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Edutech Undiksha, 8(2), 93-106.
- Anggraini, N., Bestari, H., & Mardia, A. (2022). *Pengembangan Media Berbasis E-Komik Matematika Materi Statistik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 25 Batanghari* (Doctoral Dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. 2021, June. Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pendidikan Karakter, Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Refika Aditama
- Ayuni, S. N. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika (Komat) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Software Coral Painter Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp/Mts Sederajat. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Pbl Berbantuan Software Coral Painter Materi Peluang Kelas Viii Smp*.
- Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Cahyadi, R. A. H. 2019. *Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model*. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35-42.
- Devi, R., & Raharjo, R. 2020. *Validitas Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Life Skills Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia*. BioEdu, 9(1), 88-92.
- Elis, Mediawati. 2011. *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik*. Jurnal Penelitian Pendidik. Bandung : Sinar Baru Algesindo Offset.
- Fauzan, Moh. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Pengenalan Angka Arab." *Prosiding Konferenso Nasional Bahasa Arab.* 6(6):352-64.

- Halik, A. S., Mania, S., & Nur, F. 2019. *Analisis butir soal Ujian Akhir Sekolah (UAS) mata pelajaran matematika pada tahun ajaran 2015/2016 SMP Negeri 36 Makassar. Al asma: Journal of Islamic Education*, 1(1), 11-17.
- Hamzah, A. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* (M. R. Aqli (ed);1 st ed). Literasi Nusantara
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Hidayati, L. F., & Kom, Y. P. A. 2021. *Spasialisasi Dalam Industri Komik Digital: Integrasi Horizontal Dan Vertikal Dalam Line Webtoon*.
- Husniyah, U. 2017. *Perbedaan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Problem Based Learning Dengan Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Archaeobacteria Dan Eubacteria* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Irawan, E. 2016. *Implementasi Penanaman Karakter Melalui Matematika Pada Kurikulum 2013. Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 1(1), 1-18.
- Irmawati, I., Degeng, I. N. S., & Djatmika, E. T. 2017. *Multimedia pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5), 604-609.
- Januszewski, A. and Molenda, M. 2008. *Technology: A Definition With Commentary* (New York: Lawrence Erlbaum Associates)
- Jihad, A. dan Haris, A. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khairi, A. 2016. Pengembangan media komik berbasis karakter untuk siswa sekolah dasar. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(1).
- Khasanah, A. 2022. *Problematika implementasi model pembelajaran Blended Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 35 Surabaya* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Kristanti, Febriana, dan Himmatul Mursyidah. 2019. "Efektifitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di SMP Negeri 7 Surabaya." *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4(1):17-28
- Latifah, Sri. 2019. *Integrasi Pendidikan karakter dalam Pembelajaran di Sekolah*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. 2020. *Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital*. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148.
- Lestari, K. E., & Yudhnegara, M. R. 2018. *Penelitian Pendidikan Matematika* (Anna (ed.); 3rd ed.). PT Refika Aditama.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media. Munawarah, S. L., 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada materi Statistika Siswa kelas IX MTs Mujahidin Pontianak*. Skripsi Pada IKIP PGRI Pontianak: Tidak Diterbitkan.
- Nasution, A. E. 2019. *E-Kompen (Elektronik-Komik Pendek) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital*. *IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, 13(1), 105-113.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration*. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*. Vol. 18, 35-40.
- Ningrum, N. L. 2023. *Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Materi Statistika* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*, 9(3).
- Riduwan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rifky, H. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34-46.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

- Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Setyosari, P. (2010). Metode penelitian dan pengembangan. *Jakarta: kencana*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Surijah, E. A., Anggara, I. M. F., Yanti, K. I., Luh, N., Sari, W. S., Hartika, L. D., ... & Sugiri, K. A. A. A. S. (2018). *Komik Sebagai Media Pembelajaran Statistika*. *Jurnal Psikologi Insight Departemen Psikologi*, 2(2).
- Susanti, N., & Erviana, R. 2019. *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 3 Pagaram*. *Jurnal Math-UMB. EDU*, 6(3).
- Wardana, I. W., & Safitri, R. 2022. *Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Statistika Di Smp Koperasi Pontianak*. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPPM)*, 4(2), 468-477.
- Wahjuningsih, E., A. Santihastuti, I. Kurniawati, dan U. M. Arifin. 2020. *"Storyboard That" Platform to Boost Students' Creativity: Can It Become Real?. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* 485(1).
- Widiantari, K. S., & Herdiyanto, Y. K. 2013. *Perbedaan intensitas komunikasi melalui jejaring sosial antara tipe kepribadian ekstrovert dan introvert pada remaja*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 106-115.
- Yusuf, M. 2021. *Pengembangan media komik fisika berbasis android bermuatan saintifik pada materi tekanan zat kelas VIII*.